

Северин В.Д., Северин Н.В.

ДЖЕРЕЛО СТВОРЕННЯ АСОЦІАТИВНОГО ОБРАЗУ В ДИЗАЙНІ

В статті розглядається роль дизайну в створенні нового інформаційного простору. Визначена роль студентської олімпіади в сучасних умовах підготовки молодих фахівців з дизайну. З'ясована мета проведення олімпіади: підвищення якості підготовки кваліфікованих фахівців, пошук обдарованої студентської молоді, стимулювання її творчої діяльності. Підкреслено значення студентської олімпіади з дизайну.

Ключевые слова: *дизайн, студенческая олимпиада по дизайну, проектно-графическое моделирование, ассоциативно-образная композиция, плоскостная композиция.*

У статті розглядається роль дизайну у створенні нового інформаційного простору. Визначена роль студентської олімпіади у сучасних умовах підготовки молодих фахівців з дизайну. З'ясована мета проведення олімпіади: підвищення якості підготовки кваліфікованих фахівців, пошук обдарованої студентської молоді, стимулювання її творчої діяльності. Підкреслено значення студентської олімпіади з дизайну.

Ключові слова: *дизайн, студентська олімпіада з дизайну, проектно-графічне моделювання, асоціативно-образна композиція, площинна композиція.*

The article deals with the role of design in creating a new information space. The role of the student Olympiad in modern conditions of training young specialists in the field of design is determined. The goal of the Olympiad, which is to improve the quality of training of qualified specialists, the search for gifted students, stimulating their creative activity is determined. The importance of the student Olympiad is underlined.

Keywords: *design, student design Olympiad, design graphic modeling, associative composition, planar composition.*

Постановка проблеми. В умовах сьогодення в Україні спостерігається процес створення нового інформаційного простору, у реалізації якого помітну роль відіграє дизайн. Теорія дизайну представлена великою різноманітністю концепцій і думок відносно його цілей, методів і засобів. Судження про дизайн залежать від комплексу соціально-економічних і культурно-естетичних чинників суспільних систем. Дослідники зазначають, що дизайн виник на перетині науки, техніки і мистецтва, він реалізується в різних соціальних системах і підпорядкований соціальним і природним закономірностям.

Аналіз наукових досліджень свідчить, що основними працями, присвяченими вивченню проблем дизайну, можна назвати дослідження Р.Р. Клікса, В.В. Литвинова, В.Р. Аронова, але вони були видані у 70-х-80-х роках ХХ століття. Монографія Р.Р. Клікса «Художественное проектирование экспозиций» (1978 р.) [7] є першим систематизованим узагальненням досвіду художнього проектування експозиційних просторів на пострадянському просторі та за кордоном. Вона присвячена висвітленню питань просторового рішення інтер'єру, виставкової архітектури, виставкового дизайну. В.М. Шпаков у книзі «История всемирных выставок» [10] надає історичну ретроспективу та повну характеристику всесвітніх виставок. В.Р. Аронов у праці «Художник и предметное творчество. Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры ХХ века» [1] вводить у рамки власне мистецтва поняття «предметна творчість», яке дає можливість подати матеріальне оточення людей як основу художньої культури будь-якої епохи і будь-якого регіону. Л.Н. Безмоздін у монографії «В мире дизайна» [2] виклав природу дизайну у співставленні з технічною й художньою підсистемами культури і розкрив методологічні основи вдосконалення теорії та практики дизайну. Вагомим дослідженням трьох американських дизайнерів-практиків Я. Лоренца, Л. Сколніка, К. Бергера є «Дизайн выставок: практическое руководство» [9], яка присвячена історії, актуальним проблемам і процесу сучасного виставкового дизайну. В Україні особливої уваги набули

дослідження основ дизайну, дизайну в Україні, дизайну Центрально-Східної Європи у працях доктора мистецтвознавства, професора В.Я. Даниленка [5; 6]. Сучасні мистецтвознавчі студії висвітлюють окремі грані дизайну в Україні у XX ст. У роботах Б. Бондаренка [3], Н. Брижаченко [4], Л. Коваль [8] досліджуються проблеми формування предметно-просторового середовища засобами інтерактивних технологій. На нашу думку, в умовах сьогодення варто наголосити на тому, що дизайн – це творча діяльність, яка завжди має місце у системі людської діяльності та є вагомим явищем культури, виконуючи різні культурні функції. У зв'язку з цим слід приділити увагу художньо-виразним засобам та формуванню художнього образу в дизайні, що стане **метою** даної статті.

Виклад основного матеріалу. Сучасними принципами дизайну є поєднання в цілісній структурі та гармонійній формі всіх суспільно необхідних властивостей об'єкту, що проектується. Основними робочими категоріями дизайнерського проектування є образ, функція, морфологія, технологічна форма, естетична цінність. Реалізація ідеї створення цілісного об'єкту вимагає глибокого знання основних законів і тенденцій розвитку економіки, виробництва, споживання, а також розуміння духовних запитів суспільства. Тому дизайн базується на наукових основах моделювання об'єкту, об'єднуючи наукові принципи з художніми в проектному образі, і знаходить застосування в інших галузях суспільної діяльності (соціальний дизайн).

Пошук нових дизайнерських рішень зумовлений культурною трансформацією в сприйнятті глядачів. Тому формування нових прийомів орієнтовано на досягнення гармонії між предметом і його оточенням, на легкість сприйняття інформації відвідувачем, що забезпечуються мультимедійними технологіями, які розширюють інформаційну складову експозиції, дозволяють представити предмет в контексті віртуального простору, стають засобом створення інтерактивних взаємодій та розваг.

Протягом усього періоду розвитку дизайну відбувалась еволюція не тільки художньо-виразних засобів, але й художнього образу. До акцентування

уваги на образній складовій дизайн залишався ніби за рамками мистецтва і дизайну. Він виконував організаційну функцію – оформлення, представлення, розташування предмету колекції в експозиції, створення сприятливого, а потім і оптимального середовища для його сприйняття. Тобто вирішувалися питання утилітарної, архітектурної та предметної організації середовища в межах панівного художнього стилю. Однак, з розробкою візуального образу в системі художньої інтерпретації та контексту, статус експозиційної побудови докорінно змінюється. З декоруючого, ілюструючого і функціонально-утилітарного він стає художньо-виразним.

В умовах сьогодення вкрай важливо вміти орієнтуватися на запити суспільства та навчати молодих фахівців з дизайну творчо мислити, активно сприяти розвитку в них професійно орієнтованих здібностей, які б відповідали не тільки українським, але й міжнародним стандартам. З цією метою в українських мистецьких закладах вищої освіти щороку проводяться студентські олімпіади.

Проведення Всеукраїнської студентської олімпіади з дизайну у закладах вищої освіти України вже стало постійним, важливим, затребуваним часом явищем. Олімпіада проводиться згідно з Положенням, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України (№ 1410 від 13 грудня 2012 року) з метою підвищення якості підготовки кваліфікованих фахівців та методів їх підготовки, пошуку обдарованої студентської молоді, стимулювання її творчої праці. Такий захід сприяє виявленню у студентів професійно орієнтованих здібностей, налагодженню творчих зв'язків та дружніх відносин між дизайнерськими освітніми закладами України, дає змогу виявити переможців серед найталановитіших учасників і таким чином провести відбір студентів для участі в міжнародних олімпіадах з дизайну. Тож починаючи з 2012 року Всеукраїнська студентська олімпіада з дизайну проводиться і на базі Харківської державної академії дизайну та мистецтв (яка стала базовим закладом), набираючи все більшого розмаху: розширюється географія навчальних закладів, що беруть участь у олімпіаді, зростає кількість учасників,

поліпшується якість їх творчих розробок. Зосередимо увагу на проведенні олімпіади у останні 2018 та 2019 роки. Темою олімпіади з дизайну 2018 року було визначено «Архітектурний мотив як основа площинної та просторової інтерпретації форми», у зв'язку з якою на меті стало виявлення та оцінка знань, умінь, навичок студентів у створенні і представленні концепт-ідеї та її реалізація в проектних пропозиціях. Контингент учасників склали студенти навчальних закладів освіти III та IV рівнів акредитації за спеціалізаціями «Промисловий дизайн», «Графічний дизайн», «Дизайн середовища», «Дизайн архітектурного середовища», «Дизайн текстилю та одягу», «Дизайн меблів», «Декоративно-ужиткове мистецтво». Методологічною основою завдань став проектний експеримент, у процесі якого учасники мали у короткий час реалізувати ідейний задум з використанням засобів проектно-графічного моделювання.

Програма олімпіади передбачала два етапи проведення та визначала зміст кожного етапу. Завданням першого етапу було створення фронтальної асоціативної композиції на задану тему шляхом інтерпретації запропонованого архітектурного твору, його форми, просторової організації, концепції. Завдання мало виконуватися в техніці графіки з елементами рельєфу та з використанням не більше двох хроматичних кольорів. Змістом другого етапу було створення об'ємно-просторової тематичної асоціативно-образної композиції шляхом подальшого розвитку площинної композиції. Новизною у проведенні олімпіади було конкурсне завдання по виконанню композиції на задану тему шляхом інтерпретації певного архітектурного твору, яка розкривала як графічне, так і об'ємно-просторове рішення композиції.

Заданим об'єктом за темою був Держпром, або Будинок Державної промисловості – перший в Україні 13-поверховий хмарочос, пам'ятка архітектури в стилі конструктивізму, одна з трьох харківських «висоток», збудована впродовж 1926–1928 років. Споруда розташовується на центральній площі міста Харкова – площі Свободи. Для надання студентам інформаційної допомоги в ознайомленні з об'єктом ми нагадуємо історичні дані: про

оголошення конкурсу 5 травня 1925 р. на кращий проект будівлі (всього було подано 19 проектів); про переможців конкурсу – групу ленінградських архітекторів Сергія Серафімова, Самуїла Кравця, Марка Фельгера; про урочисте відкриття Держпрому, збудованого у стилі конструктивізму, 7 листопада 1928 року; про стиль «конструктивізм», який характеризується суворістю, геометризмом, лаконічністю форм, монолітністю зовнішнього вигляду тощо.

Критерій оцінювання робіт включав: відповідність виконаної роботи темі завдання; відповідність вибору графічних засобів оптимальному розкриттю художнього задуму композиції; оригінальність художньо-образного рішення; виразність розвитку ідей графічної композиції в її об'ємно-просторовій інтерпретації; професійний рівень виконання завдання: навички створення гармонійної композиції у заданому форматі, якість графічної подачі і макетування, грамотність при формулюванні концепції. Оцінювало роботи студентів компетентне професійне журі з дев'яти осіб – представників закладів освіти з різних міст України. Кожне завдання оцінювалося за десятибальною шкалою. Переможцями Всеукраїнської студентської олімпіади з дизайну 2018 року стали студенти Харківської державної академії дизайну і мистецтв, Придніпровської державної академії будівництва та архітектури, Запорізького національного технічного університету, Хмельницького національного університету та Харківського національного університету будівництва та архітектури. У цій олімпіаді взяли участь 35 студентів із 16 закладів вищої освіти України.

16–18 квітня 2019 року на базі Харківської державної академії відбувся II тур Всеукраїнської студентської олімпіади зі спеціальності «Дизайн». Учасниками стали переможці першого туру, який проводився на базі своїх закладів освіти. Темою олімпіади було визначено «Музичний твір як джерело формування асоціативного образу в дизайні». Метою цього заходу стало виявлення та оцінка знань, умінь та рівня проектно-образного мислення і творчої індивідуальності студентів. Завдання було орієнтоване на формування

якісно нових творчих рішень, активізацію і винахідливість студентів-дизайнерів різних спеціалізацій, збагачення їх проектною культурою, розширення світогляду з метою генерування оригінальних і перспективних новаторських дизайн-концепцій. Новизною у проведенні олімпіади було конкурсне завдання щодо виконання композиції на задану тему шляхом формування асоціативного образу при прослуховуванні певного музичного твору, яка мала розкрити як графічне, так і об'ємно-просторове рішення творчої роботи. Також новацією було ускладнення техніки виконання другого завдання: виконати не виключно графічну композицію, а графічну композицію з елементами оригінальних і перспективних новаторських дизайн-концепцій. Завдання мало на меті виявити ступінь та оцінку знань, умінь та рівня проектно-образного мислення і творчої індивідуальності.

Заданим музичним твором було обрано твір «Чотири пори року» – цикл із чотирьох скрипкових концертів італійського композитора Антоніо Вівальді, написаний у 1723 році і опублікований у 1725 році. Кожен концерт присвячений одній із пір року і складається з трьох частин, що відповідають кожному місяцеві. Учасникам студентської олімпіади було запропоновано прослухати концерт № 2 «Літня гроза». Цей цикл став одним з найпопулярніших творів Вівальді, а також одним з найвідоміших музичних творів епохи бароко.

Методологічною основою завдань став проектний експеримент, у процесі якого учасники за короткий проміжок часу мали реалізувати ідейний задум з використанням засобів проектно-графічного моделювання. Першим завданням було виконання на базі музичного твору, згідно з заданою темою, абстрактної графічної композиції і надання анотації до графічної частини. В її рішенні мав знайти відображення характер композиції музичного твору та бути встановлений асоціативний зв'язок із темою завдання.

На другому етапі учасники олімпіади на основі графічного рішення мали виконати об'ємно-просторову композицію на задану тему, яка мала передавати композиційну структуру музичного твору та відповідати темі завдання.

Композиція мала базуватися на загальних принципах об'ємно-просторової структури та представляти тримірну інтерпретацію площинної структури. Завдання виконувалося на модулі А3 із наданням письмового обґрунтування проектної концепції об'єкту.

Критерій оцінювання робіт враховував: відповідність виконаної роботи темі завдання; оригінальність художньо-образного рішення; виразність передачі розвитку структури в об'ємно-просторовій композиції; професійний рівень виконання завдання; вміння компоувати складові завдання на форматі, якість графічної подачі, якість макетування, грамотність при написанні концепції; ступінь виявлення у художньо-образному рішенні асоціативного зв'язку з характером пред'явленого музичного твору тощо. Журі олімпіади підсумовувало бали учасників за сумою двох завдань, кожне з яких оцінювалося за десятибальною шкалою.

Цього року у інтелектуально-творчому конкурсі взяли участь 56 студентів з 25-ти закладів вищої освіти України. Переможцями II туру Всеукраїнської студентської олімпіади зі спеціальності «Дизайн» 2019 року стали студенти: Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка (I місце – Янішевський А.В.), Харківської державної академії дизайну і мистецтв (II місце – Оломська Ю.В. та III місце – Пидик Ю.О.), Придніпровської державної академії будівництва та архітектури (II місце – Рустамова С.М.), Луцького національного технічного університету (III місце – Созонік Л.І.), Хмельницького національного університету (III місце – Муляр П.П.). Важливо зазначити, що кількість учасників та навчальних закладів, що брали участь у олімпіаді 2019 року, значно зросла у порівнянні з 2018 роком, і це яскраво свідчить про популярність такого виду творчих змагань серед молоді дизайнерського професійного спрямування.

Висновки. Дизайн є оригінальною творчою діяльністю. Виявлення місця дизайну в системі людської діяльності дозволяє зрозуміти його як явище культури і осягнути його культурні функції. Важливим напрямком розвитку українського дизайну на найближчий час стане створення національно

орієнтованого дизайну, що дасть змогу гідно представляти імідж України на міжнародній арені.

Щорічне проведення Всеукраїнської студентської олімпіади з дизайну у закладах вищої освіти України стало актуальним, затребуваним часом явищем. Олімпіада з дизайну стала яскравим підтвердженням того, що всі види мистецтва існують у тісному взаємозв'язку і зазнають взаємовпливів. Незримий зв'язок кожної людини з навколишнім світом, з прекрасним, що в ньому існує, надихає кожного, а творчу людину й поготів, на створення яскравих, неперевершених творчих рішень і образів як у музиці, літературі, поезії, мистецтві, так і в дизайні. В умовах сьогодення це вкрай важливо, оскільки творчі надбання людства є вічними скарбами, які зберігаються, примножуються і передаються від покоління до покоління. А завдання викладачів мистецького закладу вищої освіти – допомогти сучасній молоді побачити прекрасне і спрямувати її діяльність на створення величних і вічних образів.

Література:

1. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество. Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX века / В.Р. Аронов. – М.: Советский художник, 1987. 232 с.
2. Безмоздин Л.Н. В мире дизайна / Л.Н. Безмоздин. Ташкент: ФАН, 1990. 316 с.
3. Бондаренко Б.К. Дизайн предметно-просторового середовища автоцентрів як носіїв ідентичності корпоративних брендів / Автореф. дис. канд. мистецтвознавства, спец. 17.00.07. Х., 2015. 20 с.
4. Брижаченко Н. С. Композиційні прийоми організації інтер'єрів музейно-експозиційних комплексів, створених засобами інтерактивних технологій // Матер. Всеукр. наук. конф. // Зб. ст. ХДАДМ / Н. Брижаченко. Х., 2014. С. 12-14.
5. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: Монографія / В. Даниленко. Х.: ХДАДМ; Колорит, 2005. –224 с.

6. Даниленко В. Дизайн Центрально-Східної Європи: Монографія / В.Я. Даниленко. Харків: ХДАДМ, 2009. 172 с.
7. Кликс Р.Р. Художественное проектирование экспозиций: монография / Р.Р. Кликс. М.: Высшая школа, 1978. 368 с.
8. Коваль Л.М. Принципи формування дизайну предметно-просторового середовища засобами LED - технологій / Автореф. дис. канд. мист., спец. 17.00.07. Х., 2012. 20 с.
9. Лоренц Я. Дизайн выставок: практическое руководство /Ян Лоренц, Ли Сколник, Крейг Бергер; пер. с англ. П.В. Кодолова. М.: АСТ: Астрель, 2008. 256 с.: ил.
10. Шпаков В.Н. История всемирных выставок / В.Н. Шпаков. М.: АСТ: Зебра Е, 2008. 384 с.

References

1. Aronov, V.R. (1987). Artist and subject creation. Problems of interaction of material and artistic culture of the XX century. M.: Soviet artist [in Russian].
2. Bezmozdin, L.N. (1990). In the world of design / L.N. Bezmozdin. Tashkent: FAN [in Russian].
3. Bondarenko, B.K. (2015). Design of the subject-spacious medium of auto centers as a nose for corporate identity brands. Abstract dis. Cand. of Art history, speciality 17.00.07. [in Ukrainian].
4. Brizhachenko, N. S. (2014). Compositions, Organizing Organizations, Museum and Exposition Complexes, Complicated with Interactive Technologies. Ukrainian sciences. conf., 12-14 [in Ukrainian].
5. Danilenko, V. (2005). Design of Ukraine in the context of art and design culture: Monograph. Kharkiv: KhDADM; Colorit [in Ukrainian].
6. Danilenko, V. (2009). Design of Central Scheduled Europe: Monograph Kharkiv: KhDADM [in Ukrainian].
7. Klix, R.R. (1978). Artistic design of expositions: Monograph M.: Higher School [in Russian].

8. Koval, L.M. (2012). The principles of formulating the design of a subject-spacious medium with LED – technology. Abstract dis. Cand. of Art history, speciality 17.00.07. [in Ukrainian].
 9. Lorenz, J. (2008). Exhibition Design: A Practical Guide. M.: AST: Astrel [in Russian].
 10. Shpakov, V.N. (2008). History of World Exhibitions. M.: AST: Zebra E [in Russian].
- 